

# LE NUMERIQUE A L'ECOLE



# L'INSTITUTION

**L'ERUN** Jean-Marc Uvina ([juvina@ac-creteil.fr](mailto:juvina@ac-creteil.fr)) Villemomble  
Bernadete Mulot([Bernadette.Alves@ac-creteil.fr](mailto:Bernadette.Alves@ac-creteil.fr)) Gagny

**Le NUMEN** (numéro d'identification éducation nationale)

*Il est communiqué par l'administration, cependant les EFS peuvent y avoir accès en se rendant sur l'application **Glace** (<http://glace.ac-creteil.fr> ).*

**La DSDEN 93** (<http://www.dsden93.ac-creteil.fr> )

*Pédagogie*

*La messagerie électronique* (<https://webmel.ac-creteil.fr> )

*Le portail ARENA* (<https://externet.ac-creteil.fr/arena> )

*L'ENSAP* (<https://ensap.gouv.fr/web/accueilnonconnecte> )



# LE CADRE DE REFERENCE DES COMPETENCES NUMERIQUES

(<https://eduscol.education.fr/pid38816/certification-des-competences-numeriques.html> )

Il est inspiré du cadre européen et adapté pour les élèves, de l'école primaire au lycée, et pour les étudiants.

Il donne lieu à une **certification des compétences numériques en fin de cycle 4 et au cycle terminal du lycée.**

Le cadre de référence des compétences numériques définit seize compétences numériques dans cinq domaines d'activité.



# Le cadre de référence des compétences numériques est composé de **16 compétences**, organisées en **5 domaines**.

## Informations et données



Mener une recherche et une veille d'information



Gérer des données



Traiter des données



## Communication et collaboration



Interagir



Partager, publier



Collaborer



S'insérer dans un monde numérique



## Création de contenus



Développer des documents à contenu majoritairement textuel



Développer des documents visuels et sonores



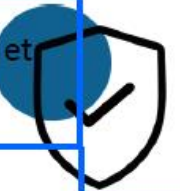
Adapter les documents à leur finalité



Programmer



## Protection et sécurité



Sécuriser l'environnement numérique



Protéger les données personnelles et la vie privée



Protéger la santé, le bien-être et l'environnement



## Environnement numérique



Résoudre des problèmes techniques



Évoluer dans un environnement numérique



## NOVICE

### NIVEAU 1

L'individu est capable de réaliser des actions élémentaires associées aux situations les plus courantes. Il peut appliquer une procédure simple en étant guidé, et en ayant parfois recours à l'aide d'un tiers.

### NIVEAU 2

L'individu est capable de réaliser des actions élémentaires associées aux situations les plus courantes. Il peut appliquer seul une procédure simple tant que ne survient pas de difficulté. Il cherche des solutions avec d'autres lorsqu'il est confronté à des imprévus. Il peut répondre ponctuellement à une demande d'aide.

## INDÉPENDANT

### NIVEAU 3

L'individu est capable de réaliser des actions simples dans la plupart des situations courantes. Il peut élaborer de façon autonome une procédure pour accomplir une de ces actions.

### NIVEAU 4

L'individu est capable de réaliser des actions simples dans toutes les situations courantes. Il peut élaborer de façon autonome une procédure adaptée et l'appliquer efficacement pour accomplir une de ces actions. Il peut venir en aide à d'autres selon la modalité d'entraide informelle.

## AVANCÉ

### NIVEAU 5

L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques avancées dans des situations nouvelles pour lui, ou imposant un cadre d'exigence particulier. Il peut choisir une démarche adaptée pour atteindre son but, parmi des approches déjà établies.

### NIVEAU 6

L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques avancées dans des situations nouvelles pour lui, ou imposant un cadre d'exigence particulier. Il peut concevoir et mettre en œuvre une démarche adaptée pour atteindre son but, en combinant de façon créative les solutions existantes. Il peut transmettre avec aisance ses compétences à d'autres.

## EXPERT

### NIVEAU 7

L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques complexes dans des situations potentiellement inédites, imprévisibles ou contraignantes. Il peut analyser un besoin et élaborer une solution mobilisant le numérique de façon originale pour y répondre.

### NIVEAU 8

L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques complexes dans des situations potentiellement inédites, imprévisibles ou contraignantes. Il peut analyser un besoin et élaborer une solution mobilisant le numérique de façon originale pour y répondre. Il met ses productions numériques à la disposition d'autres, qui les utilisent, traduisant ainsi son rayonnement et son influence dans la sphère numérique.

# Niveaux de maîtrise des compétences numériques



# Repères de progressivité : niveau 1

## Informations et données



- Lire et repérer des informations sur un support numérique
- Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche



- Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver



- Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques



## Communication et collaboration



- Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir



- Publier des contenus en ligne



- Utiliser un dispositif d'écriture collaborative



- Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun



## Création de contenus



- Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte



- Produire ou numériser une image ou un son



- Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion



- Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples



## Protection et sécurité



- Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique (Niveau 2)



- Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager



- Comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique



## Environnement numérique



- Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques



- Se connecter à un environnement numérique  
Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique







## LA MISE EN OEUVRE A L'ECOLE, AU COLLEGE ET AU LYCEE

Cette formation et l'évaluation des compétences se déroulent dans les enseignements en lien avec les programmes .

Au **cycle 3**, les niveaux atteints dans chacun des cinq domaines d'activité du cadre de référence des compétences numériques par les élèves en classe de cours moyen deuxième année (CM2) et en classe de sixième sont inscrits dans le dernier bilan périodique du livret scolaire de l'année.

En **fin de cycle 4** et en **fin de cycle terminal**, une certification du niveau de maîtrise des compétences numériques est délivrée à tous les élèves.

**Pix**, plateforme d'évaluation des compétences numériques

<https://pix.fr/fr>

# LE RGPD

## Qu'est-ce que le RGPD ?

Règlement Général sur la Protection des Données

Un cadre juridique adopté depuis le 25 mai 2018 – règlement européen.

Le RGPD vise à protéger l'individu de l'usage et du stockage qui seront fait de ses données personnelles.



Services proposés	Outils préconisés	Exemples d'outils non RGPD à ne pas utiliser*	Remarques
Stockage, partage et mutualisation de documents	<b>Nextcloud</b> <a href="https://portail.apps.education.fr/">https://portail.apps.education.fr/</a>	Google Drive	
Envoi de documents volumineux	<b>File Sender</b> (accès depuis le portail ARENA – rubrique « Intranet, référentiels et outils ») <a href="https://portail.apps.education.fr/">https://portail.apps.education.fr/</a> <a href="https://externet.ac-creteil.fr">https://externet.ac-creteil.fr</a>	Wetransfer	Taille maximale du fichier : 100Go
Visioconférence	<b>Rendez-vous Renater</b> <a href="https://externet.ac-creteil.fr">https://externet.ac-creteil.fr</a> <b>Via</b> (outils accessibles depuis le portail ARENA – rubrique « Formation et ressources ») <a href="https://externet.ac-creteil.fr">https://externet.ac-creteil.fr</a> <b>La classe virtuelle (CNED)</b> <a href="https://www.cned.fr/ma-classe-a-la-maison">https://www.cned.fr/ma-classe-a-la-maison</a> <b>BigBlueButton</b> <a href="https://visio-agents.education.fr/">https://visio-agents.education.fr/</a>	Zoom, Teams, Discord	Rendez-vous Renater permet d'organiser des réunions simples entre collègues de la DSDEN (moins de 10 personnes).  BigBlueButton offre davantage de possibilités (option d'une salle d'attente, projection de documents, sondages rapides...).
Partage et diffusion de vidéos	<b>Peertube</b> <a href="https://portail.apps.education.fr/">https://portail.apps.education.fr/</a> <a href="https://www.peertube.fr/">https://www.peertube.fr/</a>	Youtube, Dailymotion	L'espace Peertube est de 5 Go.
Diffusion d'informations	<b>Tribu</b> <a href="https://portail.apps.education.fr/">https://portail.apps.education.fr/</a>	Google sites	
	<b>Digipad</b> <a href="https://digipad.app/">https://digipad.app/</a>	Padlet	
Messagerie instantanée	<b>Tchap</b> <a href="https://portail.apps.education.fr/">https://portail.apps.education.fr/</a>	Whatsapp,	Tchap est une solution de messagerie instantanée et sécurisée dédiée aux agents de l'Etat.
Planification de rendez-vous et réalisation de minisondages	<b>Evento</b> (accès depuis le portail ARENA – rubrique « Intranet, référentiels et outils ») <a href="https://externet.ac-creteil.fr">https://externet.ac-creteil.fr</a> <a href="https://portail.apps.education.fr/">https://portail.apps.education.fr/</a>	Doodle	

# LIENS

**Site de circonscription de Gagny** (<http://ien-gagny.circo.ac-creteil.fr> )

**La DSDEN 93** (<http://www.dsden93.ac-creteil.fr> )

Accéder à son numen sur l'application **Glace** (<http://glace.ac-creteil.fr> ).

**Cadre de références des compétences numériques**

(<https://eduscol.education.fr/pid38816/certification-des-competences-numeriques.html> )

**Les Fondamentaux**, plus de 400 films d'animation pour apprendre, de façon ludique, les notions fondamentales de l'école élémentaire en français, mathématiques, sciences, technologie, enseignement moral et civique <https://www.reseaucanope.fr/lesfondamentaux/accueil.html>

**Banque de séquences didactiques(BSD)** Un espace de formation et de documentation professionnelles accessible sur abonnement gratuit.

<http://www.reseau-canope.fr/bsd/>



**Néopass@ction**, des ressources et des outils pour enseigner  
<http://neo.ens-lyon.fr/neo>

**Calculatice**, Mise à disposition des élèves, sur Internet, des exercices de calcul mental <http://calculatice.ac-lille.fr>

**Lumni**: Ressources pédagogiques, culturelles et scientifiques, fournies par les musées nationaux et structures culturelles publiques à destination des enseignants <https://enseignants.lumni.fr/>

**Numérique à l'école maternelle**  
[https://padlet.com/sylvie\\_charpent/NumeriqueMaternelle](https://padlet.com/sylvie_charpent/NumeriqueMaternelle)

**BRNEDU**, Banque de Ressources Numériques pour l'Ecole (C3 et C4)  
<http://eduscol.education.fr/cid105596/banque-ressources-numeriques-pour-ecole-brnedu-%C3%82%E2%80%93cycles.html>

**ONE (ENT)** <https://one.opendigitaleducation.com/>

**Toute Mon Année** (blog d'école et/ou de classe)  
<https://www.toutemonannee.com/>





**LearningApps:** Créer des applis <https://learningapps.org/about.php>

**Internet sans crainte** <http://www.internetsanscrainte.fr>

**Grands sites archéologiques** De la Préhistoire à la période contemporaine  
<http://archeologie.culture.fr>

**Utilisation des tableaux numériques** *Médiafiches*, des fiches pratiques pour débiter avec un TNI <http://mediafiches.ac-creteil.fr/spip.php?rubrique1>

**Créer des adresses mail pour la classe.** Mailo: <https://www.mailo.com>  
Laposte: <https://education.laposte.net/>

**Trend INTERNET SECURITY** <http://edu.trendmicro.fr/view/index.php>